

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN 3D PAGEFLIP PROFESIONAL PADA MATERI KARYA ILMIAH DI SMA

Septiani Gulo¹, Trisman Harefa²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias

Email: septianigulo25@gmail.com, trisman_harefa@gmail.com

Corresponding author:

Nama : Septiani Gulo
 Institusi : Universitas Nias
 Email : septianigulo25@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini didasari dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Gido khususnya di kelas XI-IIS 1. Hasil observasi yang diperoleh ialah penggunaan media ajar yang masih tradisional sehingga peserta didik bosan dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengembangkan e-modul menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada materi karya ilmiah dengan model pengembangan ADDIE, (2) mengetahui kelayakan e-modul menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada materi karya ilmiah oleh para ahli/validator, (3) mengetahui kepraktisan e-modul pada materi karya ilmiah dengan melakukan tahap uji coba produk, (4) mengetahui efektivitas e-modul berdasarkan hasil evaluasi akhir oleh peserta didik. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi adalah pada revisi pertama 69%, dan revisi kedua 94%. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi pertama 75% dan revisi kedua 93% Hasil validasi oleh ahli media pada revisi pertama 47% dan revisi kedua 91%. Hasil uji coba kelompok kecil 73%, dan uji coba lapangan 97%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media e-modul yang telah dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak, praktis dan efektif dijadikan sebagai media dan referensi belajar yang dapat digunakan di sekolah.

Kata kunci: e-Modul, Model ADDIE, *3D Pageflip Profesional*

Abstract: *E-Module Development Using Professional 3D Pageflip on Scientific Work Materials in High School.* This research is based on the results of observations made by researchers at SMA Negeri 1 Gido, especially in class XI-IIS 1. The results of the observations obtained are the use of traditional teaching media so that students are bored and not motivated in the learning process being carried out. The aims of this study were (1) to develop e-modules using the 3D Pageflip Professional application on scientific work material using the ADDIE development model, (2) to determine the feasibility of e-modules using the 3D Pageflip Professional application on scientific work material by experts/validators, (3) knowing the practicality of e-modules in scientific work material by conducting product trials, (4) knowing the effectiveness of e-modules based on the results of the final evaluation by students. This research was developed using the ADDIE model which consisted of five stages, namely *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. Based on the results of the research, it can be concluded that the results of validation by material experts were 69% in the first revision, and 94% in the second revision. The results of validation by linguists in the first revision were 75% and in the second revision 93% The results of validation by media experts in the first revision were 47% and in the second revision 91%. The results of small group trials were 73%, and field trials were 97%. So, it can be concluded that the e-module media that researchers have developed can be said to be feasible, practical and effective as learning media and references that can be used in schools.

Keywords: e-Module, ADDIE Model, Professional 3D Pageflip

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dalam dunia pendidikan. Tanpa adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan berpengaruh pesat pada kualitas pendidikan, (Zalukhu et al., 2023). Secara khusus Indonesia merupakan negara yang masih memiliki tantangan besar dengan kualitas pendidikan yang perlu diperhatikan. Pendidikan di Indonesia yang saat ini mengalami berbagai macam permasalahan dalam dunia pendidikan.

Menurut Kurniawati (2022:2) “hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun

2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam *survey*". Permasalahan pendidikan di Indonesia salah satunya ialah karena kurang tersedianya bahan ajar. Bahan ajar menjadi suatu hal yang penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran.

Tuntutan perkembangan zaman sekarang ini, telah menghadirkan teknologi yang semakin canggih dapat membantu dalam dunia pendidikan. Kegiatan belajar dapat lebih inovatif dan efektif serta dapat memunculkan berbagai jenis sarana atau media yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan mutu belajar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu cara untuk menarik minat belajar siswa. Dibuktikan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran sehingga pendidik mampu menggunakannya dalam menunjang proses pembelajaran yang baik.

Pendidikan khususnya di tempat observasi pada saat pelaksanaan mata kuliah magang, di SMA Negeri 1 Gido guru masih menggunakan media ajar yang tradisional seperti buku cetak yang membuat peserta didik bosan dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media pembelajaran sangat berperan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Suryani (Putri & Citra 2019:49) berpendapat bahwa "selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, penggunaan media dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, mempermudah penafsiran, dan memadatkan penyajian data". Alasan memilih media dalam pembelajaran karena media mampu memudahkan dan membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik dalam belajar juga pernah digunakan dalam satu penelitian (jurnal) dan hasilnya meningkat.

Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat menjadi solusi dalam menghadapi masalah dalam belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Gintings (Aisyah et al., 2020:63) menyatakan "bahan pembelajaran adalah rangkuman materi yang diberikan dan diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis". Bahkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih saat ini, akan mempermudah dalam membuat, membawa dan menerapkan suatu media atau bahan ajar dalam kegiatan belajar. Salah satu bahan ajar atau media ajar dengan bantuan teknologi yang dapat menjadi solusi dalam pembelajaran yaitu modul elektronik (*e-modul*).

Alasan memilih *e-modul* yaitu karena modul elektronik (*e-modul*) dapat menampilkan teks, contoh, gambar, animasi, bahkan video di dalamnya. Dan dalam proses pembelajaran di lokasi peneliti masih belum memanfaatkan dan membuat bahan ajar berupa *e-modul*. Penggunaan *e-modul* dapat menumbuhkan motivasi bagi peserta didik dan semangat belajar, serta tidak membatasi setiap peserta didik belajar kapanpun dan di tempat manapun. Bahkan kemajuan teknologi, *e-modul* dapat digunakan melalui HP *android* yang dimiliki oleh setiap peserta didik sehingga HP *android* tersebut dapat dimanfaatkan untuk alat penunjang belajar.

Bila dibandingkan dengan modul, *e-modul* memiliki kelebihan. Selain dapat menghemat biaya peserta didik dalam memperbanyak setiap bahan pembelajaran juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian tentang pengembangan modul online sistem belajar terbuka dan jarak jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada program studi teknologi pendidikan pernah dilakukan dan terbukti meningkat menjelaskan bahwa modul lebih membutuhkan waktu yang lama untuk proses pengembangannya dan biaya percetakan juga cukup besar sedangkan modul online menawarkan kemudahan navigasi interaktif, memungkinkan pengguna menampilkan gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi dengan uji formatif yang memungkinkan umpan

balik dengan segera.

Agar *e-modul* yang dikembangkan lebih menarik maka perlu digunakan aplikasi pendukung salah satunya ialah aplikasi *3D Pageflip Professional*. Aplikasi ini menggabungkan berbagai jenis seperti teks, video, audio, animasi, gambar ataupun link dalam satu file dan untuk membuat bahan ajar dengan efek 3D. Menurut Savira (Oktavia et al., 2020:11) keunggulan dari aplikasi *3D Pageflip Professional* yaitu dapat menggabungkan teks, video, audio, link, dan gambar dalam satu file serta memberikan tampilan secara tiga dimensi, sehingga *e-modul* menjadi menarik dan dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi suatu konsep yang nyata.

Dalam proses pembelajaran siswa sering kali menemukan kesulitan. Kesulitan yang dihadapi siswa bersifat unik berbeda satu sama lain, (Pinta et al., 2023). Misalnya kesulitan disebabkan rendahnya keterampilan menulis yang dimiliki oleh siswa. Kesulitan ini bisa dialami siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, keterbatasan kemampuan, keadaan, minat dan motivasi dari siswa itu sendiri. Situasi belajar di sekolah atau kelas dan kurangnya sarana dan prasarana, materi pelajaran yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa dan pendekatan mengajar yang kurang bisa dipahami siswa bahkan kurangnya alat peraga dan alat bantu mengajar (Juminah, 2018).

Karya ilmiah merupakan materi yang dipelajari oleh siswa yang duduk di kelas XI Semester Genap (2) ditingkat sekolah menengah atas (SMA). Karya ilmiah seringkali dianggap sebagai materi pelajaran yang sulit oleh siswa. Pada bagian ini siswa diminta tidak hanya sekedar memahami apa saja struktur teks, sistematika yang terdapat di dalam materi karya ilmiah. Siswa diharapkan untuk dapat membuat karya ilmiah berdasarkan pemahaman yang telah mereka peroleh melalui penjelasan yang telah diberikan oleh guru ataupun buku pelajaran yang dibaca. Kendala yang dialami siswa dalam penulisan karya ilmiah ialah kurangnya pemahaman siswa menulis karya ilmiah sesuai sistematika yang berlaku dan juga kurangnya efektivitas media pembelajaran yang cenderung membawa positif dalam pembelajaran khususnya dalam materi karya ilmiah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Juli 2022 pukul 09:30 di SMA Negeri 1 Gido, penyebab guru mata pelajaran masih belum mampu menggunakan dan membuat media ajar yaitu karena guru hanya fokus pada pembelajarannya saja, namun tidak pada cara meningkatkan belajar siswa dalam menggunakan media yang berpengaruh pada dunia teknologi. Dalam hal ini pula, guru masih belum mampu memanfaatkan setiap media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada materi karya ilmiah dengan model pengembangan ADDIE. 2) Mengetahui kelayakan *e-modul* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada materi karya ilmiah oleh para ahli/validator. 3) Mengetahui kepraktisan *e-modul* pada materi karya ilmiah dengan melakukan tahap uji coba produk dan 4) Mengetahui efektivitas *e-modul* berdasarkan hasil evaluasi akhir oleh peserta didik, (Linda et al., 2023).

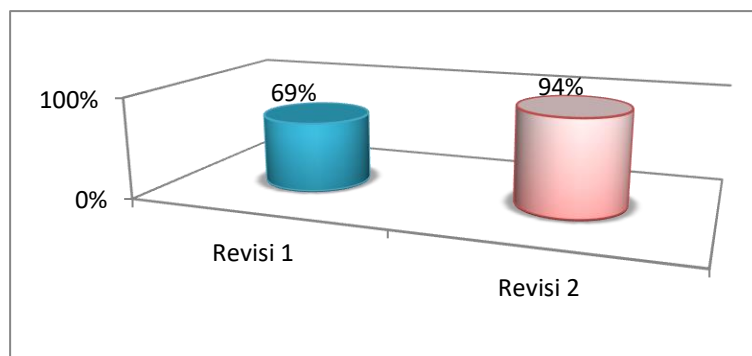
METODE

Metode penelitian berupa pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) atau ADDIE, (Halawa et al., 2023). Model ini cocok dan sesuai bila digunakan dalam penelitian pengembangan. Subjek uji coba produk yaitu siswa kelas XI IIS (Ilmu-ilmu Sosial) dengan jumlah 34 orang. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan. Jenis data yang diperoleh

yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar validasi, angket kepraktisan *e-modul*, efektivitas *e-modul*, observasi dan dokumentasi.

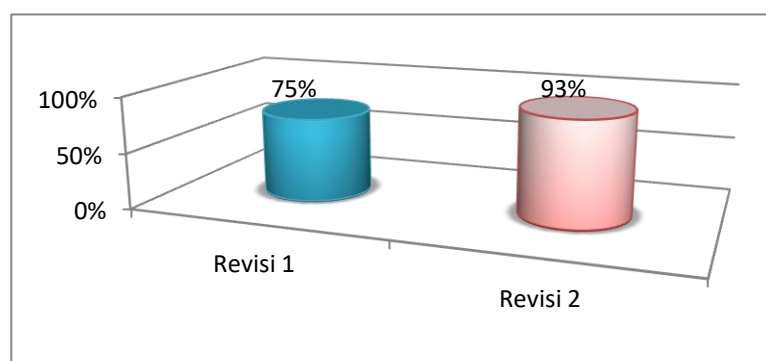
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk *e-modul* yang sudah dinilai oleh ahli materi, maka telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan untuk di uji coba kepada peserta didik, (Hidayat Harefa et al., 2023). Penilaian ahli materi terkait produk *e-modul* menggunakan angket yang menunjukkan materi sudah sangat layak dan sudah sesuai untuk diimplementasikan. Dari hasil penilaian diperoleh revisi I mencapai 69% dan revisi II 94% sehingga menghasilkan produk *e-modul* ber kriteria sangat layak seperti yang terlihat pada grafik berikut ini:



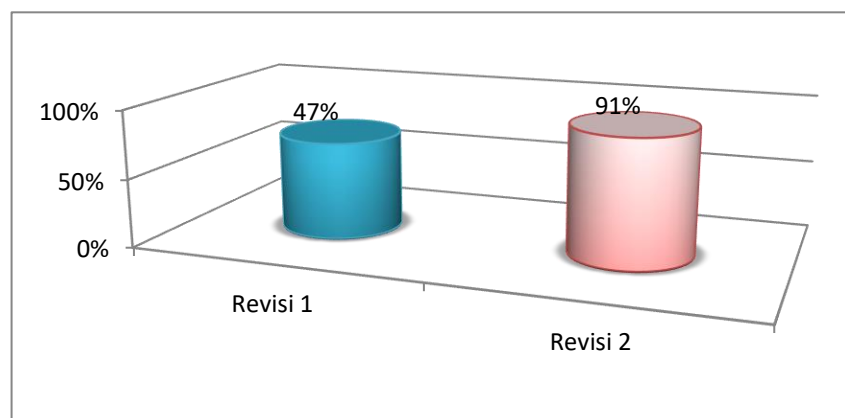
Grafik 1. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Materi

Sesuai hasil penilaian kelayakan melalui angket oleh ahli bahasa, maka produk *e-modul* dinyatakan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan yakni bahasa sehari-hari yang dapat dipahami oleh peserta didik. Penilaian produk dilalui dua kali dengan tingkat pencapaian yang semakin meningkat yakni revisi I 75% dan revisi II mencapai 93% hingga dapat dihasilkan produk *e-modul* ber kriteria sangat layak dan dapat digunakan seperti yang terlihat pada grafik berikut ini:



Grafik 2. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Bahasa

Dari hasil penilaian kelayakan melalui angket oleh ahli desain, diperoleh produk *e-modul* telah sesuai dan mampu dijadikan sebagai alat bantu belajar dengan kualitas media yang sangat baik bagi peserta didik. Penilaian produk oleh ahli desain dilalui dua kali dengan tingkat pencapaian yang semakin meningkat yakni revisi I 47% dan revisi II mencapai 91% hingga dapat dihasilkan produk *e-modul* ber kriteria sangat layak dan dapat di uji coba kepada siswa seperti yang terlihat pada grafik berikut ini:



Grafik 3. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Desain

Kepraktisan *e-modul* diperoleh dengan hasil respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pemerolehan hasil kepraktisan produk diperoleh dengan dua tahapan uji coba yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahap uji coba kelompok kecil jumlah siswa tuntas 6 orang, dan dalam tahap uji coba lapangan jumlah siswa tuntas 34 orang. Dari hasil uji coba yang dilakukan sebanyak dua tahap, maka produk *e-modul* telah memenuhi kriteria sangat praktis dan dapat dijadikan bahan penelitian dilapangan. Hasil kepraktisan ini diperoleh berdasarkan respon peserta didik di kelas XI-IIS 1 SMA Negeri 1 Gido yang berjumlah 34 siswa. Dengan hasil resoden yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kepraktisan produk *e-modul* yang dikembangkan, seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Penilaian Kepraktisan Belajar Peserta Didik Tahap Uji Coba

No	Uji Coba	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1	Uji coba kelompok kecil	70	22	72	Sangat Praktis
2	Uji coba lapangan	70	165	95	Sangat Praktis

Tabel 2. Presentase Kepraktisan Belajar Peserta Didik Tahap Uji Coba

No	Uji Coba	Jumlah	KKM
1	Peserta didik yang tuntas	34	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Presentase Ketuntasan Belajar			

Hasil efektivitas produk *e-modul* dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian tes berupa esay dilakukan dengan tujuan agar meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari serta meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil analisis efektivitas produk kepada peserta didik di kelas XI-IIS 1 SMA Negeri 1 Gido, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi karya ilmiah yakni 34 orang yang mencapai nilai di atas KKM 70. Berdasarkan hasil perhitungan nilai peserta didik diperoleh memperoleh nilai ketuntasan dengan kriteria sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gido dengan menggunakan penelitian Pengembangan *e-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional* Pada Materi

Karya Ilmiah di Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka disimpulkan yakni sebagai berikut: *E-modul* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi karya ilmiah sudah memenuhi kategori sangat layak. Hasil kelayakan diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Pemerolehan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 94% dengan kriteria sangat layak dan validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat layak, serta validasi oleh ahli media memperoleh penilaian 91% dengan kriteria sangat layak sehingga produk *e-modul* telah layak untuk digunakan. *E-modul* yang dikembangkan di kelas XI SMA Negeri 1 Gido telah dinyatakan praktis. Hasil kepraktisan telah dilakukan dengan cara uji coba produk sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan agar memperoleh nilai kepraktisan produk. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada enam orang siswa dengan pemerolehan nilai 73% dengan kriteria praktis, sedangkan pada uji coba lapangan terhadap 34 orang siswa memperoleh nilai 97% dengan kriteria sangat praktis hingga diperoleh produk *e-modul* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. *E-modul* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat efektif. Nilai keefektifan produk *e-modul* diperoleh dari hasil akhir belajar siswa yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemerolehan jumlah siswa yang tuntas mencapai 100% dengan KKM 70. Dari hasil ketuntasan tersebut, produk *e-modul* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu *E-modul* pada materi karya ilmiah diharapkan dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Dalam mengembangkan produk *e-modul* menggunakan *3D Pageflip Profesional* mengharuskan untuk terhubung pada koneksi internet seperti kuota data atau Wifi. Serta mengharuskan komputer atau laptop yang memiliki kapisat yang lebih tinggi untuk mengembangkannya. *E-modul* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang membantu proses pembelajaran yang menarik. Untuk menghasilkan desain *e-modul* yang lebih menarik, gunakan aplikasi lain yang tidak berbayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah et al. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(02), 62-65.
- Harefa & Hayati. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Harefa & Zebua. (2021). Pengembangan *E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Profesional* Pada Materi Polusi di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Biologi IKIP Gunungsitoli*, 1(02), 66-77.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Kurniawati et al. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Fisika Untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(01), 97-102.

- Kurniawati. (2020). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Jurnal Academy Of Education*, 13(01), 1-13.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Najuah et al. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Najwa & Sabariman. (2021). Penerapan E-Modul dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(02), 1-8.
- Oktavia et al. (2020). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *3D Pageflip Profesional* Pada Pokok Bahasan Asam dan Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 6(01), 10-16.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.
- Purti & Citra. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Jurnal Of Social Science Education*, 1(01), 49-54.
- Suhartina. (2021). *Menulis Karya Ilmiah Bukan Hanya Sekadar Teori*. Pasuruan: Qiara Media.
- Wansaubun. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. *Jurnal Chemistry Education*, 3(02), 220-226.
- Yuliati & Lestari. (2019). Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(01), 2579-4442.
- Yustinah. (2017). *Produktif Berbahasa Indonesia Jilid 2 Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Erlangga.
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.